ダーウィンズ ジレンマ

DARWIN'S DILEMMA™

A FIELD GUIDE TO EVOLUTION

Credits:

Game Design and Implementation by Andrè Ouimet
Additional programming by David Sifry and Yves Legault
Original Packaging Design by John Kramer
Box Illustration by Charlie Mitchell
Icons by Gizmo Graphics, Stephen Peterson and Peggy Westmoreland
Produced by Darryl Peck
Original Field Guide writen by Andrè Ouimet and Anne L. Peck
Original Field Guide layout by Darryl Peck

Special Thanks To:
Rene Vidmer and George Venable for their invaluable assistance.
Our World-Class beta team: Lofty Becker, Paul Constantine, David Emmons, Ronnie Higgins, Jr., Bradley Poulson, Rodney Ross, Martin Silbernik, Rodney Somerstein,

And especially, John Kramer, for everything.

INLINE DESIGN
a division of ALP Software, Inc.
5 West Mountain Road
Sharon, Connecticut 06069
Tel: (203) 364-0063
Fax: (203) 364-5764

あらまし

ダーウィンズジレンマは、種々の生物が無作為にボードに分布されて始まります。あなたは、これらの生物を縦横に移動して他の生物と衝突させます。2個の同じ生物が出会うと、それらは一つになります。同じ生物を決められた数だけ併合すると、それらは新しい生物に進化します。あるレベルで必要なだけの生物を進化させると、次のレベルが新たな生物を取り揃えて現れます。あなたは次レベルのための併合と進化と移動のポイントを獲得します。

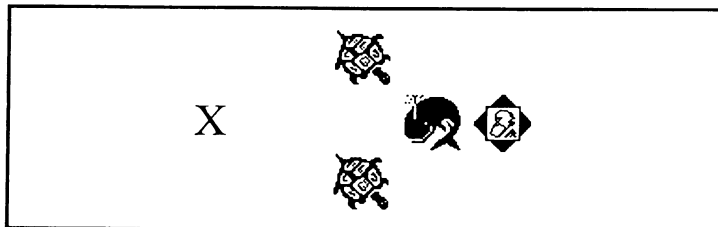
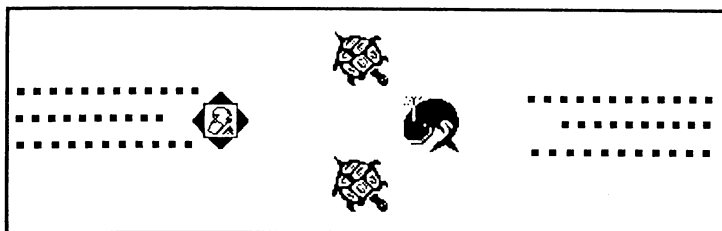
ダーウィンのジレンマは戦略ゲームです。プレイの成功は、前もって計画を立てるかどうかで決まります！　さらに幸運は各レベルの窮地において重要な役割を演じます。

アイコンの制御

このセクションでは、ダーウィンと呼ばれる制御コマを使って生き物を移動する基本的な技法を説明します。生物を動かすには、ダーウィンを正しく生物のそばに置いて、ダーウィンを活性化してから、それを使って生物を押します。

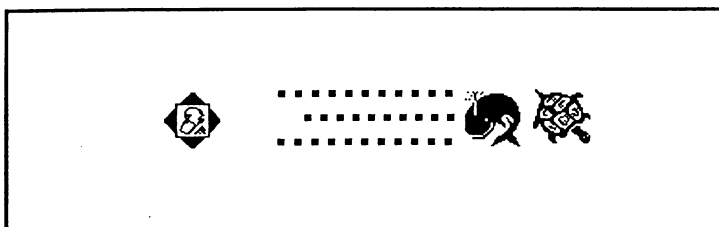
ダーウィンの移動

生物を動かす最初のステップは、制御コマのダーウィンを置くことです。ダーウィンは、あなたが直接操ることのできる唯一のコマです。ダーウィンは、他の生物によって完全に塞がれていないボード上のどこへでも移動することができます。あなたは、マウスを使ってダーウィンを移動することができます。

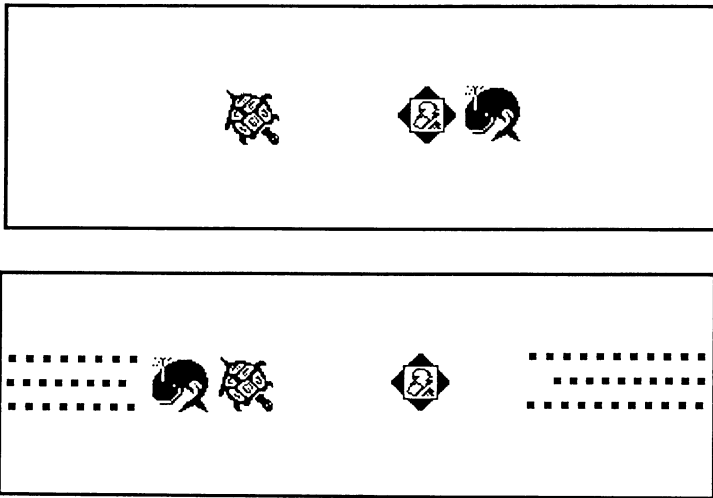
何もない場所でクリックします：ダーウィンはそこで移動します。ダーウィンはラップ・アラウンドもします。つまり、ボードの一方の端を抜け出て再び反対側に現れます。例えば、下図では、Xの示す地点でマウスをクリックすると、ダーウィンはボードの右端を通り抜けて左端に現れます。

ダーウィンの活性化

動かしたい生物の隣にダーウィンを置いてから、活性化します。マウスをダーウィンの上でクリックすると、ダーウィンが明滅して活性化していることを示します。再度ダーウィンの上でクリックすると、ダーウィンの活性化を止めることができます。

生物を押す

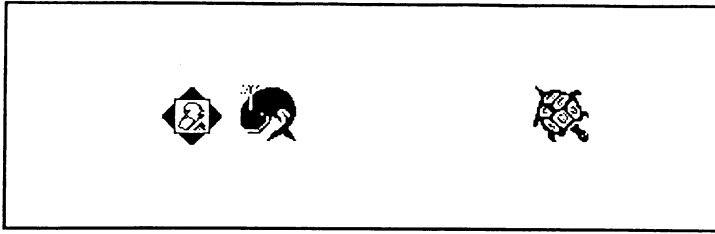
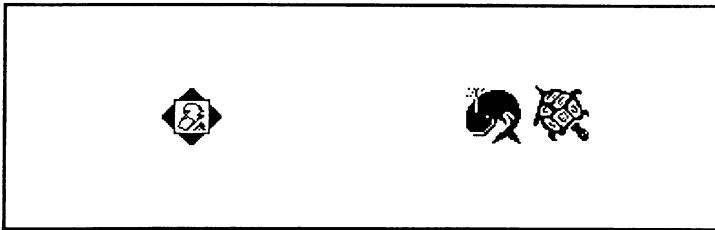
ダーウィンを生物の隣に置いて活性化したら、次は生物を押すだけです。生物はダーウィンから離れて、まっすぐ（上、下、左、右）に移動します。動かしたい生物の隣にダーウィンを置いて、その生物の上でマウスをクリックします。生物はダーウィンから離れて移動します。

注意：　最初にダーウィンを活性化せずにアイコンを押そうとしても、アイコンは動きません。それどころか、アイコンは形を変え、そのアイコンの情報を見ることになります。このことは、下記のアイコン情報セクションで説明されています。

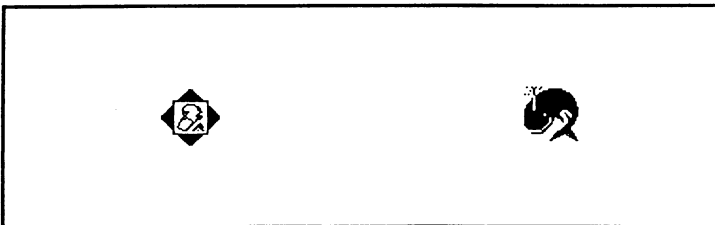
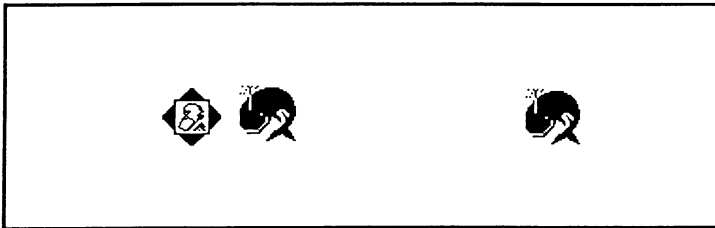
ボードのラップアラウンド

ダーウィンがボードをラップアラウンドすることはすでに御存知ですが、生物もラップアラウンドします。例えば、下図でダーウィンは鯨を右に押す位置にいます。押されると、鯨はボードの右端を通り越して左端に現れ、移動を続けます。

衝突、併合と進化

生物を押すと、その生物は他の何かにぶつかるまでまっすぐ移動します。この衝突を計画することが、ダーウィンのジレンマのプレイの本質です。あなたが遭遇する衝突には3つのタイプがあります。2個の同じ生物の衝突、2個の異なる生物の衝突、生物とダーウィンの衝突です。

異なる生物

生物が別の種類の生物にぶつかると、停止します。

鯨を右に押すと．．．鯨は亀にぶつかって停止します。

同じ生物：　併合と進化

生物が同じ生物と衝突すると、下図のように、２個の生物はふつう１個になります。新たな生物は前と同じ形をしていますが、１個ではなく２個の鯨の値を持ちます。

生物を正確な数だけ併合すると、それらは新たな生物に進化します。生物情報セクションで、この数の決定方法を説明してあります。

注意：同じ生物を併合しても進化しないものもありますし、併合されないものもあります。これらのタイプの生物は共に、戦略的配置に役立ちます。

ダーウィンと衝突

ダーウィンが生物と一直線に並んでいるときに、その生物を押した場合、生物はボードを横切って進み、ラップアラウンドして、ダーウィンをランオーバーします。幸いにも、ダーウィンは無限の生命を持っていますので、まもなくまた現れますが、残念ながら、ダーウィンのランオーバーはあなたに大量のポイントを消費させます。

生物情報

ダーウィンズジレンマで成功するためには、ボード上の各生物に関する大量の情報に絶えず注意を払っていなければなりません。あなたは、何個の生物が各生物に併合され、各生物が進化できるにはあと何個必要であるかを知っていなければなりません。幸いにも、この重要な情報を知るのは簡単です。マウスを生物の上に合わせボタンを押し続けてください。

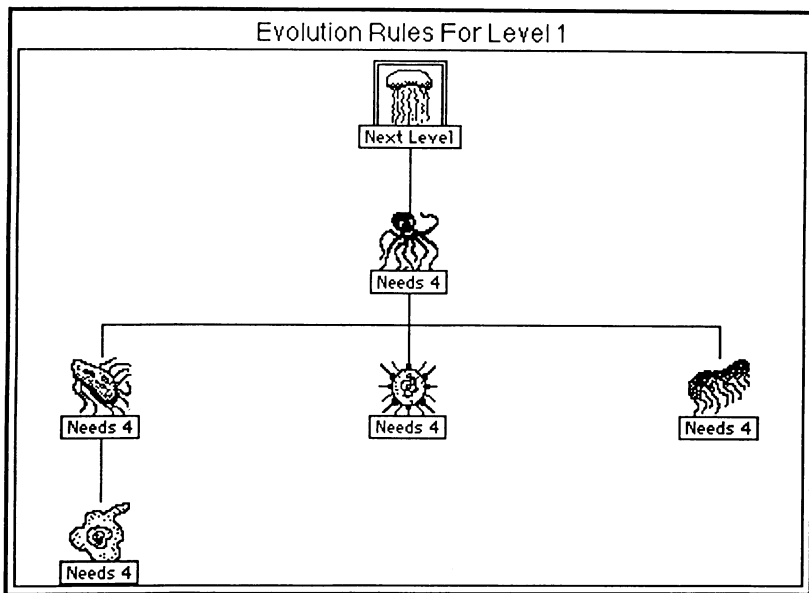
下図は、すでに２個の生物が併合されていることを示し、４は表示されている生物に進化するために必要とされる数を示しています。

白抜きの数字は、表示される生物が現レベルにおける最高等生物であることを示しています。この生物に進化させたら、あなたは次のレベルに進みます。

「ｎｏ　Ｅ」は進化しない生物を示しています。

進化ヘルプ画面

進化ヘルプ画面（Evolution）という機能があります。これは、そのレベルを終わるために必ず行わなければならない進化の表です。

下図の例では、いちばん上の生物がゴールです。他の生物のそれぞれに、上の生物に進化させるためには、その生物を何個併合しなければならないかが示されています。新たなレベルを始める場合、この表を参考にすると役に立つことがわかります。

テレスワップ

行き詰まったら、テレスワップと呼ばれる備えつけのいかさまテクニックを使って、ボードのどの地点へでも生物を移動することができます。あなたが置きたいと思う別の場所にダーウィンを置いて、テレスワップ・モードを呼び出し、その生物をクリックすればいいだけです。その生物とダーウィンが入れ替わります。残念ながら、テレスワップの回数は各レベルで限られていますし、１回のテレスワップで４０ポイントを消費します。

テレスワップを止める場合は、画面に表示されているキャンセルボタンをクリックします。

ゲームの初め（レベル1）に、あなたは8回のテレスワップを与えられます。各レベルを終了するたびに、さらに2回獲得します。テレスワップを行う場合、40ポイントを失うことを覚えていて下さい。

多様性

ダーウィンのジレンマの一つのレベルに12個のA生物があり、それらは3個のB生物を作るために併合されなければならないとします。よって厳密には、1個のB生物を作るのに4個のA生物が必要です。

さらに、下記で示されるように、3個のA生物を1個のA生物（3個の値）に併合し、2個のA生物を1個のA生物（2個の値）に併合したと仮定します。

$A_{3/4}$　$A_{2/4}$

（「3/4」は、すでに3個の生物が併合されていて、進化するには4個必要であることを意味します。）この2つの生物を併合したとすれば、B生物に進化しますが、進化させるために4個でなく5個の生物を使ったことになります。その余分のA生物は他の3個と併合させるのに必要なものだったため、生物が1個足りなくなってしまい、そのレベルを達成できないことに気づきます。

多様性のこのような問題を避けるためには、進化ヘルプ画面をよく見て、ボード上の生物数と比較します。そして、いつものように、慎重に進めて下さい。

メニュー

ダーウィンズジレンマはゲームを１０の別ファイルにセーブできます。また、セーブされたゲームはいつでもロードして続行することができます。

Undoを選択すると、あなたの行った最後の移動を解除します。ダーウィンズジレンマでは、各レベルで行われた最後の移動を１２０回まで続けて移動解除します。（ですが、前のレベルに戻ることはできません。）移動解除を一回行うたびにあなたの得点から２０ポイント引かれます。

Teleswapは、このマニュアルのテレスワップ・セクションで説明されています。

ダーウィンズジレンマにはいくらかの効果音が含まれています。これらの音が聞こえないほうがいい場合（或いは一緒の部屋に誰かがいて）、無音のモードを選択することができます。

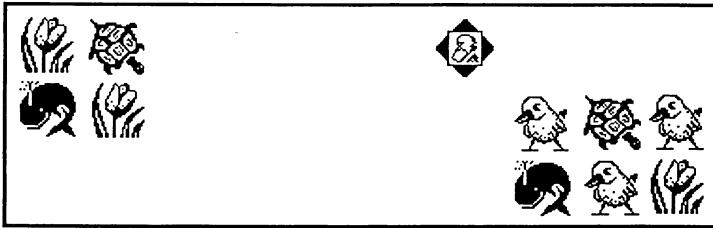
Helpを選ぶと、ゲームの基本操作に関する情報と、各移動の得点表が得られます。

Evolutionを選ぶと、進化ヘルプ画面が表示されます。

戦略ヒント

前もって計画を立てるべし！　これが、ダーウィンのジレンマの最も重要な戦略です。先んじて考えれば、クラスタ（かたまり）とテレスワップの誤用の、２つの大きな難題を回避します。

クラスタを避ける

クラスタとは、生物が寄り集まったかたまりのことです。よって、そのかたまりの中のどの生物も押すことができません。４個の生物がかたまったものと、６個の生物がかたまったものの２つの代表的なクラスタが下図に見られます。

かたまっている生物のどれも押すことができないため、最低１回のテレスワップを使ってクラスタをばらばらにしなければなりません。

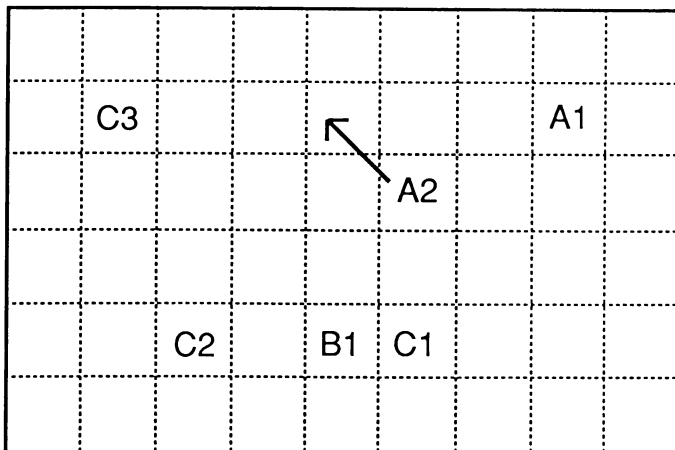
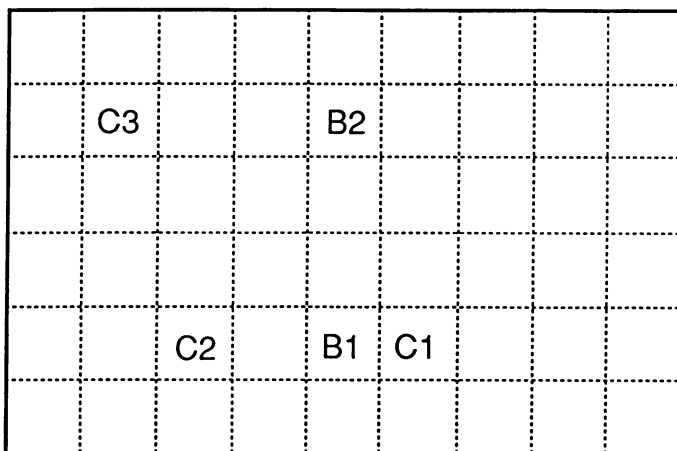
テレスワップを賢く使う

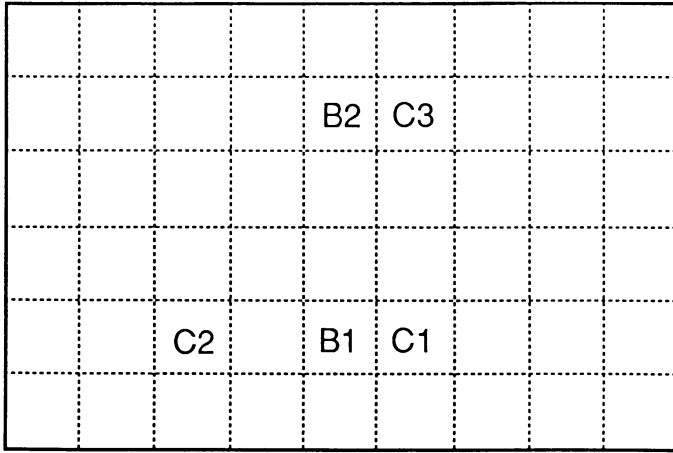
時には、レベルを完遂するために最低１－２回テレスワップを使う必要があります。テレスワップを全部使い果たし、まだそのレベルを終わっていないことに気づいたら、多分あなたはそのレベルを始めるときに行動の総体的計画を立てていなかったのでしょう。移動前に各レベルを入念に調べれば、テレスワップの濫用を避けることができます。

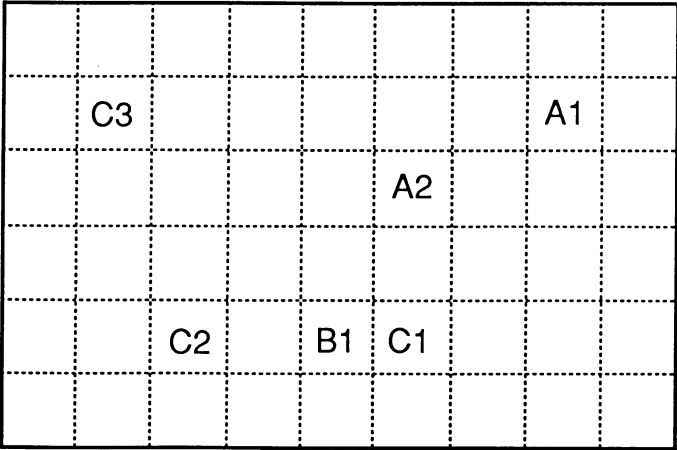
戦略例　１：　テレスワップを賢く使う

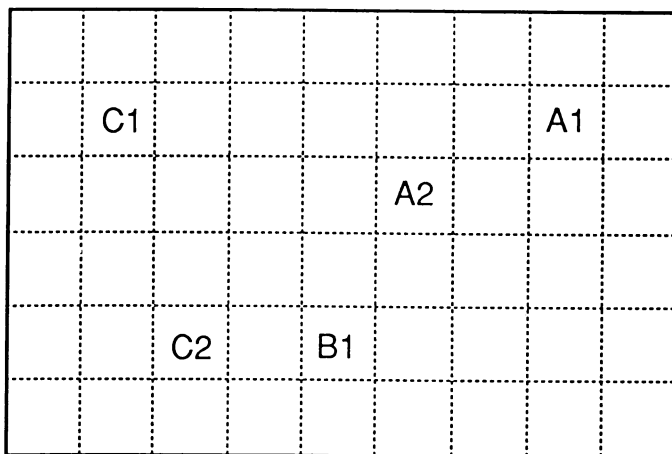
このセクションでは、サンプルボードの形状に対して２つの可能な解決法を述べています。最初の解決法では、１回以上必要と思われる場所で、慎重に選んだ１回のテレスワップの使い方を説明します。次の解決法では、テレスワップをまったく使わずに同じ課題を解決できることがわかります。

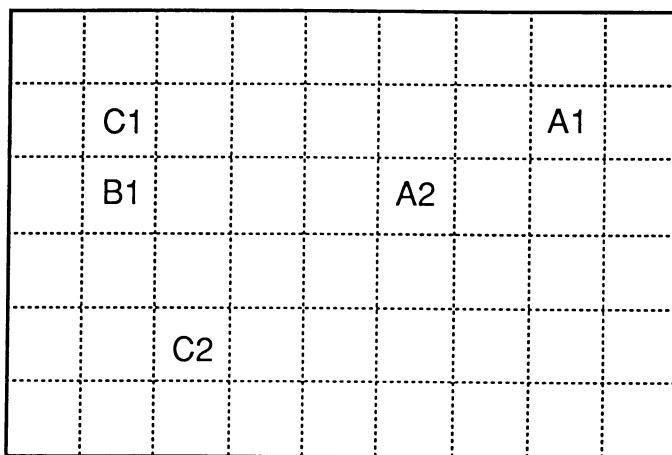
この例における進化のルール：　Ａを２個併合してＢに進化させ、Ｂを２個併合してＣに進化させ、４個のＣを次のレベルに導く生き物に進化させます。

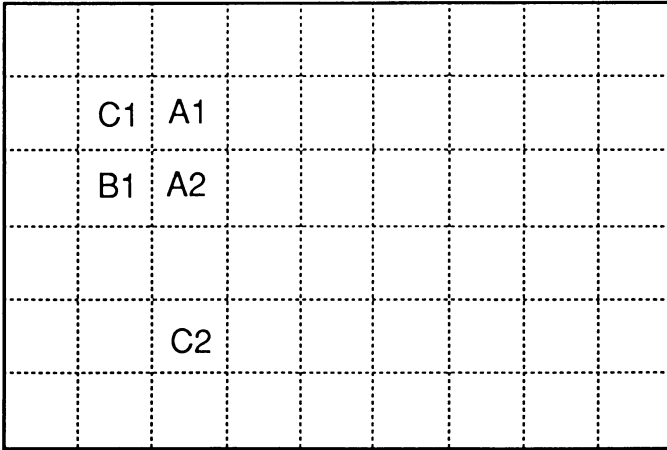
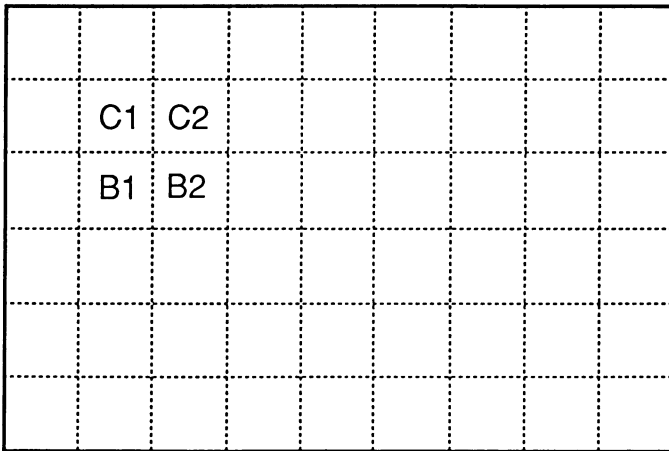
解決法　1　----　たった1回のテレスワップ

これが、この課題における最初のボード位置です。賢明な移動は、Ａ２を１スクウェア左上（矢印のように）に移動することでしょう。これでＡ１とＡ２が一直線に並び、Ａ２とＢ２が一直線に並びます。Ａ１とＡ２が併合されるとＢに進化しますので、これが上手なやり方の手始めです。

Ａ１が左のＡ２に押され、２個の生物が併合されてＢ２に進化しました。２個のＢが一直線に並んだので、今度はＣを処理します。Ｃ３を左に押せるので、Ｃ３はラップアラウンドし．．．

				B2	C3			
		C2		B1	C1			

．．．Ｂ２にぶつかって止まります。よって全部のＣが縦と横に一直線に並びました。ここからこのレベルを完遂するのは簡単です。Ｃ２を左に押すと、Ｃ２はラップアラウンドしてＣ１と併合します。Ｂ２を下に押してＢ１と併合すれば、Ｃ４に進化します。Ｃ４を右にＣ３を下に押して、レベルを終了します。

解決法　2　----　テレスワップを使わないで

上記の解決法１と同じ最初のボード位置でスタートし、Ｃ１を下に移動してラップアラウンドさせ、Ａ２の上にぶつけてから左へ押して、Ｃ３と併合させます。この策略はＢ１が右滑りするための道を開けます。

	C1						A1	
					A2			
		C2		B1				

Ｂ１を右に押して、左からＣ２にぶつけてから、上に押してＣ１の下で止めます。

	C1						A1	
	B1				A2			
		C2						

Ｃ１とＢ１が障害物の役目を果たしているので、Ａ１とＡ２を左に押すことができ、そこにその二つが一直線に並びます。

	C1	A1						
	B1	A2						
		C2						

Ａ１を下に押してＡを併合させると、Ｂ２に進化します。今度は、上をラップアラウンドしてＢ２にぶつかるようにＣ２を下に押します。

この時点からレベルを終えるのは簡単であり、一度もテレスワップを使っていないことがわかります！

戦略例 2：　クラスタをばらばらにする

クラスタをばらばらにするには、テレスワップの賢い使い方が要求されます。 ボード でクラスタを見つけても、慌てないでください！　慎重に一回のテレスワップを企てる ことだけで十分です。

この例では、ＡがＢに進化すると仮定しましょう。

				A2	Y3		
	Z3	Y4			Z1	A1	
	Y2	Z4			Y1	Z2	
	X	B			○		

最初のボード位置では、ダーウィンを使って生物を動かせないので、テレスワップを使わなければなりません。（ざっと）３３６の異なるテレスワップ移動が可能ですが、経験を積むことで、どこに目をつければいいかが分かります。小点でしるされたスクウェアにＡ１をテレスワップすることを考えます。

				A2	Y3		
	Z3	Y4			Z1		
	Y2	Z4			Y1	Z2	
	X	B			A1		

Ｚ１を右に移動してＺ３と併合させます。Ａ２を上滑りさせてＡ１と併合させ、Ｂ２に進化させます。

						Y3	
	Z1	Y4					
	Y2	Z4			Y1	Z2	
	X	B			B2		

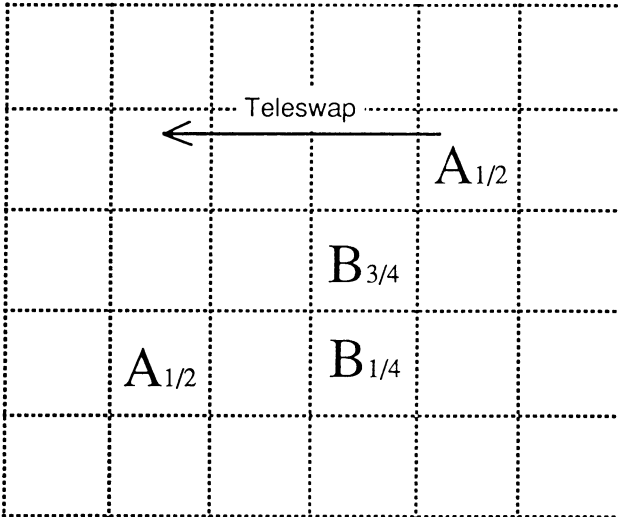
Ｂ２はいま他のＢと連結された位置にいます。Ｚ２を上に押してから、Ｚ１と併合できるように右に押します。それからＹ１を右に押してＹ２と併合します。

						Y3	
	Z2	Y4					
	Y1	Z4					
	X	B2					

これで一つのクラスタを壊しました。次は別のクラスタを攻撃する準備をします。

高得点を目指して

ダーウィンズジレンマをやりながら、余剰ポイントを獲得する機会はたくさんあります。最大可能な得点をめざすための例をここに示します。次の例は、このレベルが予備の生物を持つ、つまり、レベルを終わるのに必要とされる以上の数の生物がボードにあると仮定していることに注意して下さい。

この例では、ＡがＢに進化すると仮定します。

２個のＢを併合してすぐ次のレベルに到達できれば、あなたは５０ポイントを得ます。しかし、最初にＡを処理すれば、さらにポイントを得ます！　以下に方法を述べます．．．

行動	ポイント
テレスワップ（示されるように）してＡを一直線にする	−４０
２個のＡを併合してＢに進化させる	＋３０
新たなＢをＢに併合する（１／４）	＋２０
残りのＢを併合して次のレベルに進む	＋５０
最終得点（５０の代わりに）	＋６０

これで、あなたには１０ポイント追加されました。

パズル

下図のボードにある４個のＡを、テレスワップを使わずに結合できるかどうか考えて下さい。他の生物の併合に関しては心配無用です。我々は８回の移動でこれを解決しました。もっと上手にできたら、教えて下さい。そしておめでとう！

			Y			Y						
			A2			Y	Z	A4				
						A3					Z	
X											Y	X
				Y	X	A1						
	X			Z								

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクをご返送いたします。
ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代をご請求させていただくことがあります。
また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえてご返送いたします。
なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「ダーウィンズジレンマ・ユーザー登録ハガキ」にてユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

STARCRAFT

WRITTEN BY ANDRÉ OUIMET

Published by **INLINE DESIGN**

Inline Design 5 West Mountain Road Sharon, CT 06069 (203) 364-0063